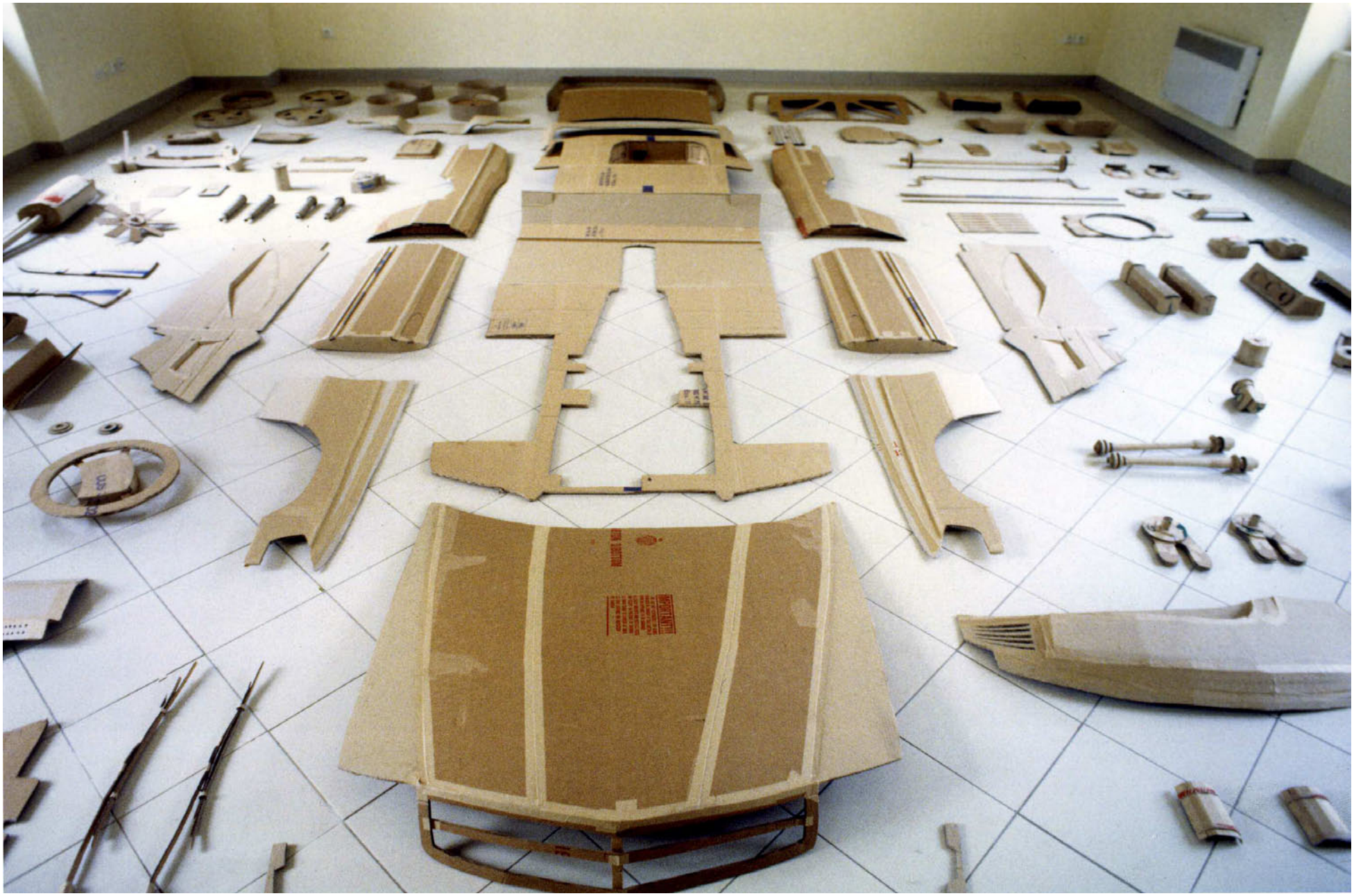


LES HOMMES N'ONT PAS FINI D'AIMER LES VOITURES, 1994. Vices & Virtues, Paris
Organisé par Hou Hanru, Evelyne Jouanno, Cristina Ricupéro et Caroline Schneider
Ces 130 pièces constituent une Mercedes, agrandie à sa taille réelle à partir d'un modele en kit. Carton d'emballage trouvé dans la rue. (800 x 900cm)

LES HOMMES N'ONT PAS FINI D'AIMER LES VOITURES, détail de l'installation.

CERTITUDES

1.Toutes les pièces détachées sont des éléments d'objets réels.
Chaque élément est reconnaissable.
Les dimensions des pièces sont fausses.
Les instructions de montages qui les accompagnent sont fausses.
Il est théoriquement possible de construire ces objets.
Tous les éléments ne sont pas fournis.

2.Toutes les pièces détachées sont des éléments d'objets inventés.
Aucun élément n'est reconnaissable.
Les dimensions des pièces sont vraies.
Les pièces sont montrées avec instructions de montage.
Il est théoriquement possible de construire ces objets.
Tous les éléments sont fournis.

3.Toutes les pièces détachées sont des éléments d'objets réels.
Aucun élément n'est reconnaissable.
Les dimensions des pièces sont vraies.
Les pièces sont montrées sans instructions de montage.
Il est impossible de construire ces objets.
Tous les éléments ne sont pas fournis.

4.Les pièces détachées sont aussi bien des éléments d'objets réels que des pièces inventées.
Les dimensions des pièces sont fausses.
Les pièces sont montrées sans instructions de montage.
Il n'est possible que dans certains cas de construire quelque chose.

5.Aucune pièce n'est fournie.
L'objet n'existe pas.
Des instructions de montage d'un objet quelconque sont données.

Précisions
Les pièces détachées seront toujours montrées démontées.
Elles ne seront jamais accompagnées d'un mode d'emploi.
Chaque regardeur a le droit de s'imaginer son propre montage.
Des essais manuels ne sont pas admis, seul un bricolage mental est accepté.

LES HOMMES N'ONT PAS FINI D'AIMER LES VOITURES 1994, Vices & Virtues, Paris
Organisé par Hou Hanru, Evelyne Jouanno, Cristina Ricupéro et Caroline Schneider.
Ces 130 pièces constituent une Mercedes, agrandie à sa taille réelle à partir d'un modele en kit. Carton d'emballage trouvé dans la rue.
(800x900cm)

PIÈCES DÉTACHÉES

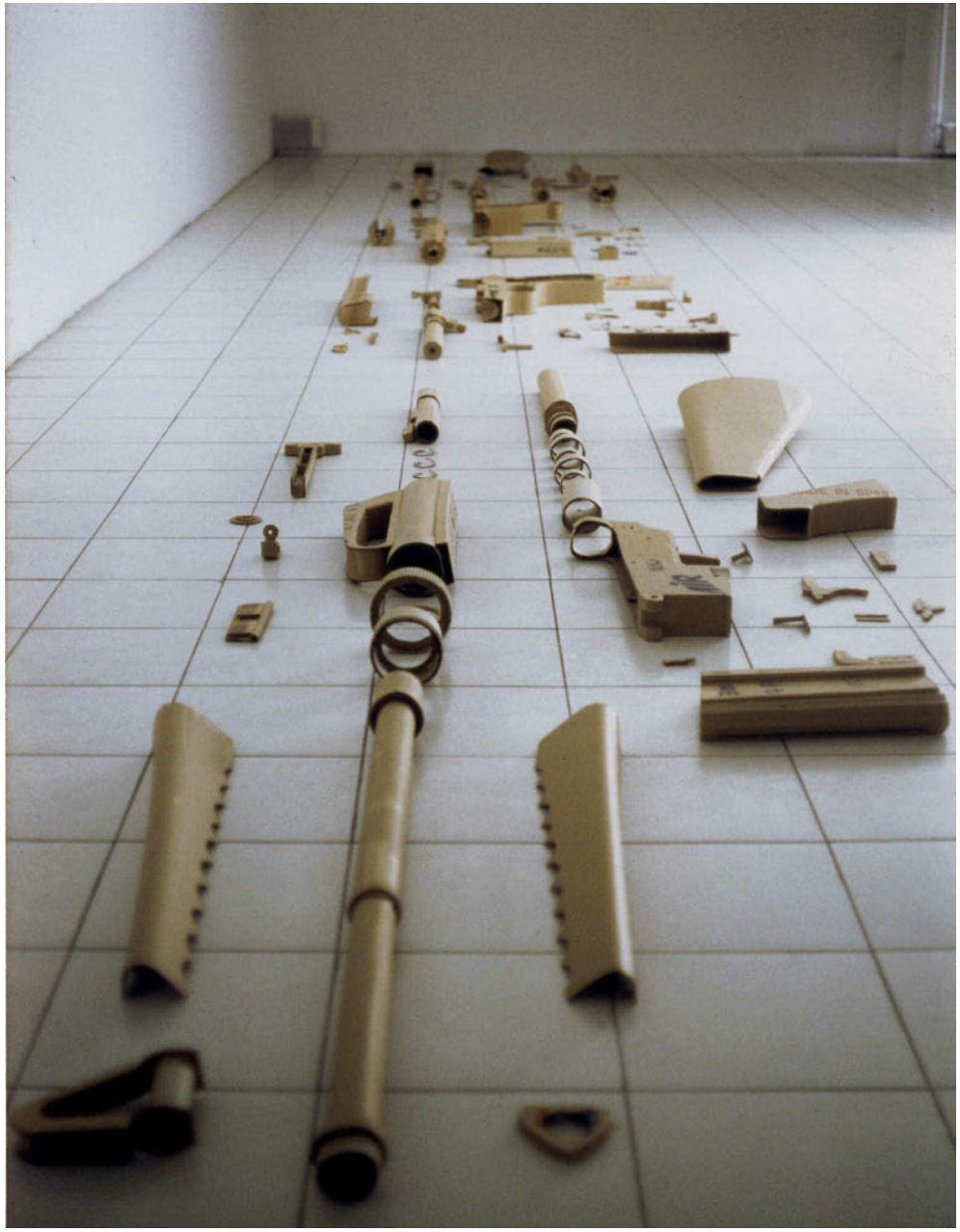
L’art du démontage
Peinture ou sculpture, l’oeuvre classique était une totalité, un objet complet, cerné par son cadre ou son contour uni. Le collage, le photomontage, l’assemblage tendent souvent à reconstituer la même clôture. C’est cette totalité fermée qui est rejetée par l’art du démontage, pratiqué à chaque fois sur des produits communs : vêtements manufacturés, carrosserie d’automobile, images publicitaires, armes à feu. Les résultats sont légers, anonymes et déroutants - à la fracture de la chose et de l’idée.

Dans certains cas, l’opération s’accomplit sur des objets “réels”, tels des chemises ou des blousons évidés jusqu’aux coutures. D’autres fois, l’artiste contrefait des pièces détachées avec des morceaux de carton, variant les échelles pour insister sur une dimension conceptuelle. Vêtements ajourés et mécanismes éclatés parlent moins d’eux-mêmes que du réseau culturel qui les rassemble et les articule, qui conditionne leur fabrication, leur distribution, leur usage. Ces objets - en pièces - font signe vers un ordre établi, maintenu par l’emboîtement d’éléments fragiles.

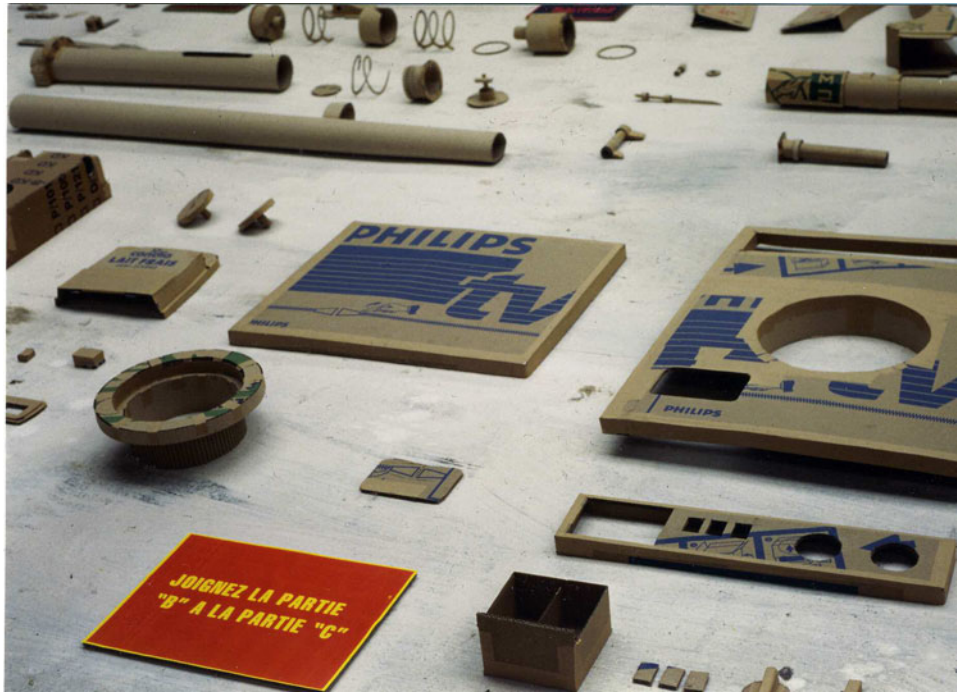
Un art purement conceptuel se voue à la tautologie, ressassant sa propre puissance virtuelle. Brigitte Zieger reste plus proche du réel. L’exposition de la Mercedes démontée, cet hiver à Paris, se présentait comme une simple mise à plat des composants fonctionnels d’une voiture. La facture uniforme des pièces, tout autant que leur disposition sévèrement ordonnée, évoquait l’horlogerie humaine du travail industriel à la chaîne, donnée sociale massive du XXe siècle. Mais il aurait suffi d’un coup de vent pour balayer toute cette ferraille factice ; et au fur et à mesure qu’on se déplaçait dans la salle, le spectacle figé s’animait d’une accélération imaginaire, comme le déchaînement d’un travail à l’inverse, faisant rêver à un joyeux démontage universel.

La confrontation à la logique industrielle, traversée par un ébranlement implicite, promet de s’accentuer dans i’exposition à l’Institut Français, qui associe d’étranges échantillons de mode vestimentaire à la thématique pesante du matériel de guerre. Le couplage est juste, à un moment où la tension croissante pousse les pays communautaires à se réfugier dans une consommation de l’image. Mais une dénonciation violente ne ferait qu’alourdir cet air du temps. D’où ce désordre modeste, cette anarchie suggérée, qui s’offre au spectateur moins comme une proposition plastique que comme une manière de percevoir, de questionner l’environnement technologique et social.

Une mitraillette éclatée empêche tout scénario d’usage immédiat, où la passion se consume dans le feu. Arme “légère” - car faite uniquement de carton -elle ne se donne même pas le poids et la durée d’une sculpture. C’est plutôt une clé qui ouvre à un territoire mental, où l’enchaînement des objets s’interrompt et l’expérimentation redevient possible. Espace imaginaire, que nous portons au plus près de nous, comme un vêtement fait entièrement de coutures : traits qui séparent, fils qui relient. Espace précieux, dans un monde où les hommes semblent toujours plus prêts à en découdre.
Brian Holmes



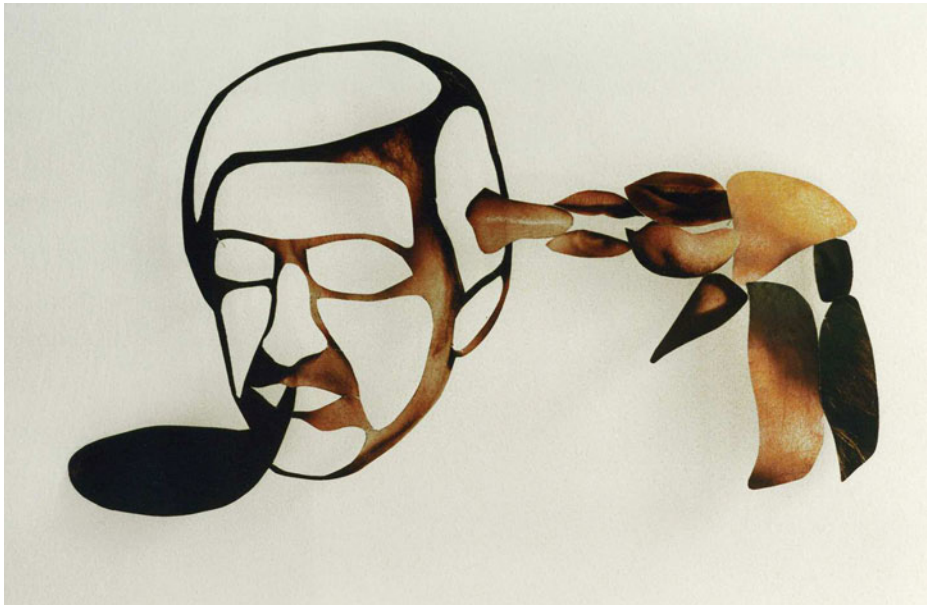
PIECES DETACHEES, Exposition à l'Institut français de Thessalonique, Grèce, 1995.
Quatre armes : mitraillette, pistolet, pistolet mitrailleur et fusil réalisées à partir de carton d'emballage en provenance de plusieurs pays et pourvu de publicités dans les langues respectives.
Installation 200 x 1000 cm.



PIECES DETACHEES, détail de l'insallation, photo 1 : aspirateur, machine à laver et mitraillette (arriere-plan) photo 2 : gazinière, table et mitraillette (arriere-plan)

PIECES DETACHEES, Exposition organisée par la galerie Chez Valentin à l'espace 'Ecart, Montreuil, 1996.
Quatre armes : mitraillette, pistolet, pistolet mitrailleur et fusil réalisées avec du carton d'emballage couvert de publicités en provenance de différents pays. Mise en parallèle de pièces éléctroménager et de mobilier en pièces détachées : aspirateur, machine à laver, chaises, table, étagères etc.accompagnée d'instructions d'usage ou de montage (fluorescent sur feuille A3) installation 400 x 1000 cm

SERIAL SELF 1, découpage de magazine, 60 x 30 cm, 1995.

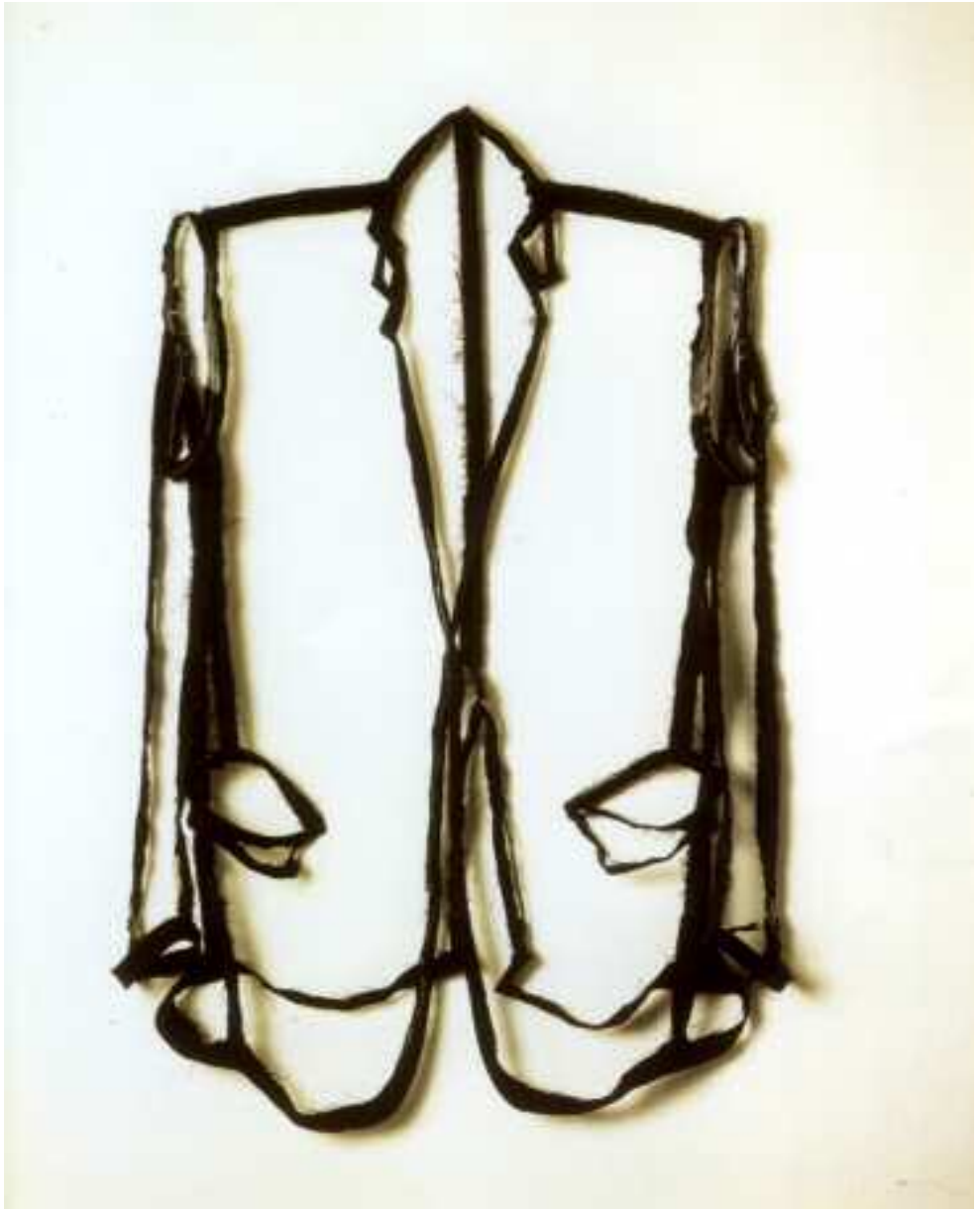


SERIAL SELF 3, découpage de magazine, 30 x 60 cm, 1995.

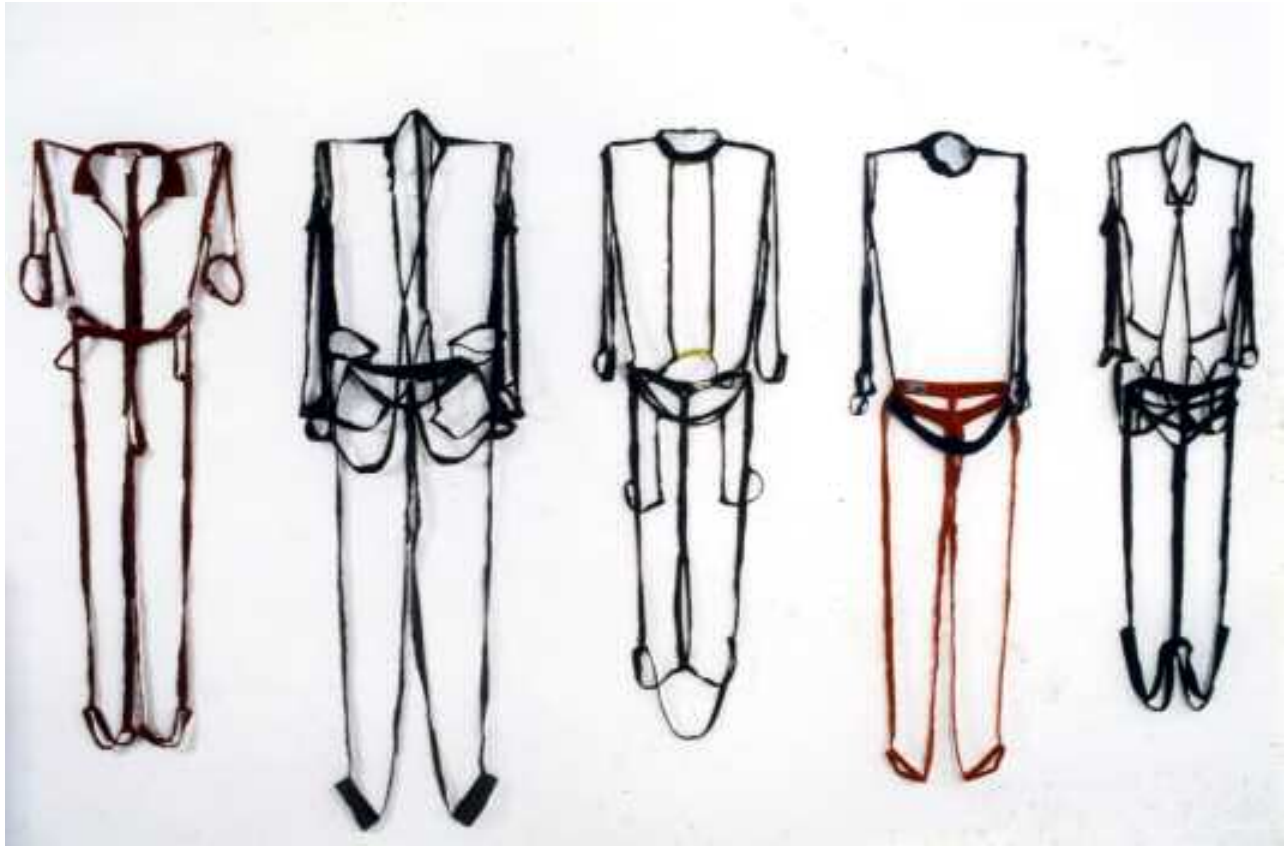
SERIAL SELF 2, découpage de magazine, 20 x 40 cm, 1995.

NUAGE, découpage de magazines, 70 x 110 cm, 1995

SPACE-OBJECT, exposition à la galerie chez Valentin, 1995



NOBODY, la veste, vêtement découpé 1995



NOBODY, exposition à la galerie chez Valentin 1995, installation 400 x 180cm, vêtements découpés.

VIOLET, Robe découpé, 100 x 150 cm, 1996.

ABRACADABRA

Brigitte Zieger examines real and imaginary spaces, originals and copies. Her work is gently subversive and suggest the presence of ‘virtual’ zones where anything might happen. Working with performance, film, sound and installation, she discloses a fascination with science-fiction films and texts.

Playback (1997), first presented in a private flat, features the recorded voice of an actor who reads from a science-fiction novel by Philip K. Dick. Simultaneously she is seen mouthing the same text slightly out of synch, so that she appears to echo the recording. Her clothing and bearing suggest that she is a replica, perhaps the character in a film or cyberspace, and the recorded voice-over is the authentic experience.

In the video Venus (1997), Zieger wears a prosthetic brain modelled in plasticine and reminiscent of special effects in low-budget science-fiction films. Against a soundtrack typical of that genre she untangles the grey soft matter and arranges it into a chic hair-style. Having literally ‘straightened our her brain’ she then proceeds to cover it with silver radiator paint until she resembles some exotic futuristic creature. Zieger’s repetitious actions –straightening smoothing, painting- are both humorous and disconcerting. Venus may be seen as a playful homage to Bruce Nauman’s four Art Make-Up films of 1967-8, in which he applies layers of coloured make-up to his bare torso and face. As the title suggests, he is both covering and re-inventing himself.

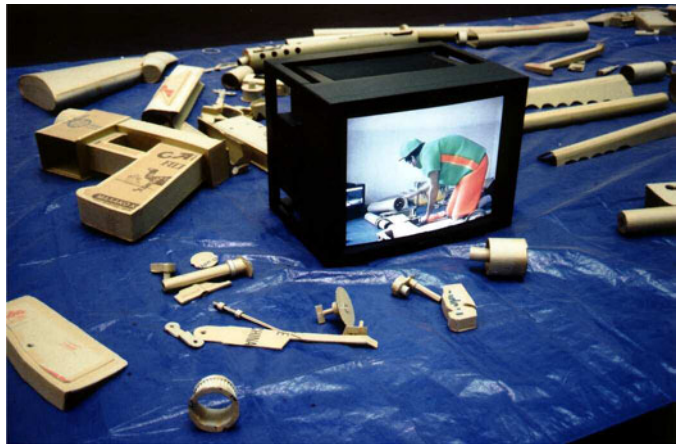
Zieger acknowledges a number of other important influences, including Pop art and the polymorphous, cartoon-like work of Öyvind Fahlström; the pioneering British architectural practice Archigram; and the performance work of Gilbert&George. A work by David Hammonds, Bliz-aard Ball Sale- part temporary sculpture, part performance, and focused ironically on the art market- holds a particular importance to her. Hammons performed it in New York during the winter of 1983 in an area where many new galleries had recently opened. Alongside other street vendors, he sold passers-by different sizes of snowball, destined to melt. Likewise, Zieger bases her works on familiar everyday images and objects. However, her works have less t do with the commodities they represent than with ‘the cultural networks that piece them together and articulate them in larger wholes, conditioning their manufacture, their use.’

Playtime (1998) consists of large replicas of the parts of several types of gun, laid out on a groundsheet, as if in the process of being assembled. In the accompanying video a man dressed as an over-grown child is seen in a domestic interior, studying instructions and then painstakingly assembling an M16 rifle from one of the outsized cardboard ‘kits’. On completing his task, he ‘fires’ the gun out of a window. The scene is made all the more disturbing by itse apparent domesticity and the playfulness that challenges its latent violence.

Catherine Kinley, catalogue “Abracadabra”, Tate Gallery London, 1999.

VÉNUS, 1997, Abracadabra, Tate Gallery London.

Cette vidéo traite du standard féminin de façon humoristique et acide. La première image, un cerveau en gros plan nous fait immédiatement douter de l'authenticité de cet organe mise à nu. Fait de pâte à modeler, il ressemble aux trucages de film fantastique. Le premier acte semble violent, d'un geste chirurgical elle coupe une tranche dans la matière grise. La dureté de cette première perception est contredite par l'évolution des gestes… une femme se coiffe devant son miroir. Les doigts sculptent le cerveau, d'abord lentement, puis l'accéléré de la vidéo précipite l'action, une certaine hystérie s'empare de la transformation cerveau/chevelure, encore accentué par les stridulations de grillons, qui forment la bande sonore.
Elle traite son cerveau comme un accessoire de mode. Tout en détruisant son esprit elle se crée une coiffure chic et futuriste qui s'apparente à un personnage de jeux vidéo.



PLAYTIME, vidéo-installation, 1999.

Playtime met le spectateur dans la situation du voyeur, qui observe un garçon-homme grand et maladroit enfermé dans sa chambre. Au début il semble plutôt enfantin et joueur, tout en regardant un jeu télévisé il se met à bricoler. En sifflotant il construit une mitraillette géante à partir de ces éléments en carton, qui jonchent le sol comme des jeux dans une chambre d'enfant. L'arme dans ses bras il se met en position de sniper et tire par la fenêtre sur une cible hors champs.

Ces mêmes pièces détachées sont posées au sol et invitent le spectateur à un assemblage mental.

PLAYTIME, 1999, Abracadbra, Tate Gallery London.
Quatre armes : mitraillette, revolver, pistolet mitrailleur et fusil. 126 pièces réalisés avec du carton d'emballage couvert de publicités en provenance de différents pays. (Installation 400 x 600cm)

MUTATIONS ARTIFICIELLES

DE L'ARTISTE AU MODÈLE

Dans les deux vidéos " Venus " et " Serial Self ", Brigitte Zieger en est le modèle. Pour autant, il ne s'agit pas d'autoportraits dans le sens d'un questionnement autour du narcissisme de l'artiste. Elle s'est finalement choisie pour son savoir-faire de sculpteur et par commodité à la manière de certains peintres qui ne pouvant financer de modèles faisaient appel à leur propre reflet pour pouvoir travailler.
L'artiste devient ici acteur et réalisateur d'une fiction qui met en œuvre l'image d'une femme en tant qu'entité d'un générique féminin plutôt que sa spécificité féminine.
Par ailleurs, Brigitte Zieger, dans d'autres vidéos, travaille avec des modèles, le plus souvent féminins, auxquels elle demande une conduite et une attitude chaque fois très particulière. Dans " Fata Morgana ", l'actrice pose dans un environnement urbain, de façon totalement statique, comme une touriste scrutant l'horizon ou dans " Props Fiction " et " Rez-de- chaussée gauche ", la comédienne circule dans un appartement tout en effectuant des tâches ménagères tandis que dans " Soft " la camera se fixe sur la démarche d'une femme portant des escarpins rouges jusqu'à la chute de son corps au moment où les talons se plient sous son poids.
La présence de modèles ne signifie pas uniquement la collaboration avec des actrices. L'artiste, en effet, réalise régulièrement pour ses vidéos des maquettes, à échelle très souvent réduites qui sont des standards de représentations de paysages. Que ce soit dans " Props Fiction " ou " Travelling ", avec pour l'un, un chalet Suisse perdu dans les monts enneigés, pour l'autre, une oasis idyllique, stéréotype d'un paysage paradisiaque, ses micro univers sont des éléments perturbateurs, des intrus qui viennent bouleverser un déroulé narratif.

DE L'OBJET À L'ACCESSOIRE

Avant de réaliser des vidéos, le travail de Brigitte Zieger s'est concentré autour d'objets qui engendrent des actions et des situations précises. Des armes à la Mercedes, ces objets à forte valeur symbolique ont été réalisés pour certains, à l'échelle un , sous la forme de pièces détachés. Véritable réplique, l'objet, reproduit dans ces moindres constituants au moyen de matériaux pauvres - notamment divers cartons d'emballage venus des quatre coins du monde- est installé désossé comme un jouet à monter.
L'objet a toujours sa place aujourd'hui. Plutôt, on pourrait le qualifier de maquette ou d'accessoire. Brigitte Zieger fait muter l'objet/accessoire qui devient le centre d'un basculement, d'une mutation d'un état à un autre état. Le cerveau préalablement modelé qui s'apparente à un casque de protection va se métamorphoser en chevelure tandis que dans l'autre vidéo, la chevelure/natte devient arme à un acte fatal. L'objet est factice. Il est à la fois et prétexte à un simulacre d'une situation qui met en tension les différents passages entre un acte dit banal vers un acte dit magique.
La limite de ces deux moments est extrêmement ténue, car les faux objets ou maquettes qui simulent une réalité sont aussi fragiles que le sujet qui les manipule. Ainsi, nous sommes aux vues des images de Brigitte Zieger, dans un espace du transitoire, de l'incertitude du devenir des êtres aussi bien que des objets.

La limite de ces deux moments est extrêmement ténue, car les faux objets ou maquettes qui simulent une réalité sont aussi fragiles que le sujet qui les manipule. Ainsi, nous sommes aux vues des images de Brigitte Zieger, dans un espace du transitoire, de l'incertitude du devenir des êtres aussi bien que des objets.

DE LA NATURE À L'ARTIFICE

Si l'ensemble des vidéos de Brigitte Zieger peuvent soit s'inscrire en préalable dans des gestes que l'on pourrait qualifier de naturel (se coiffer, nettoyer, regarder, marcher) ou que la nature soit présente à travers ses maquettes (le désert, l'oasis, le paysage suisse), c'est pour mieux corrompre cet état. Métamorphoser, distordre et dissoudre le réel. La narration est perturbée par la venue d'intrus, d'anomalies ou d'inversion d'échelle : le paradis terrestre parasite l'espace réel de la Défense (travelling) tandis que le chalet Suisse est en fait installé dans une cuvette de toilette (Prop fiction) ou le paysage désertique n'est autre qu'un chapeau de paille (Fata Morgana)… Ainsi, le phénomène de basculement d'un monde "macroscopique" en un monde "microscopique " trouble les repères élémentaires d'espace et de temps.
L'utilisation de la lumière noire tout comme l'usage de couleurs fluorescentes participent à l'élaboration d'un monde factice. L'ambiance boite de nuit qui permet de révéler les blancs tout en gommant la géométrie d'un espace, le dessine et le structure donc non pas comme une entité palpable mais au contraire lui confère un aspect virtuel et dématérialisé. Par ailleurs les couleurs totalement artificielles ave
c par exemple le côté métallique de la chevelure ou les vêtements jaune acide dans
" Playtime " accentuent un aspect futuriste qui renvoie à une esthétique des années 20, époque des ballets mécaniques ou des premiers trucages du cinéma fantastique comme dans Métropolis de Fritz Lang.

DE LA FICTION À LA FÉERIE

Les vidéos de Brigitte Zieger forment des fantasmagories qui jouent avec un imaginaire côtoyant la forme du conte, du récit magique. Il ne s'agit pas simplement de mettre en scène le déroulé de gestes et d'attitudes du quotidien mais de renverser ces actes élémentaires pour inoculer l'illusion de prodiges. Créer un monde captivant qui conduit aussi bien au merveilleux qu'aux troubles parfois inquiétants. Le spectateur est régulièrement confronté à des simulations, des glissements, des mutations effleurant une atmosphère de l'étrange qui n'est pas sans rappeler la construction d'une fiction féerique.
La féerie s'apparente généralement au fantastique par son contraste avec le réel et le quotidien, tout comme l'univers de l'artiste tente de mettre à l'épreuve le banal.
Brigitte Zieger met l'impossible au service du possible. Ainsi, les images de cet artiste sont habitées de fées du quotidien qui tentent de transformer le monde, de le rendre prodigieux par l'effet de déambulations mentales, de rêves éveillés qui jonglent le vrai et le faux, le concret et le magique, le réel et l'artificiel, le quotidien et l'extraordinaire.

Estelle Pagès

SERIAL SELF, Vidéo-projection et installation : molleton, rideaux blancs, lumière noire. Heartbreakhotel Thun, 1999.

Dans la première chambre, éclairée par une lumière noire, règne une atmosphère graphique aux contrastes accentués. Ce jeu de lumière confère des dimensions inhabituels à l'espace et donne ainsi l'impression au spectateur de faire partie de cet environnement, d'être lui-même un "Comics". Mise en situation dans la première chambre, le visiteur pénètre dans la chambre attenante, accompagné par le bruit de jeux d'enfants et le claquement sec d'une balle. Il découvre une projection vidéo noir et blanc aux dimensions d'un miroir d'appartement.
Une femme se regarde dans un miroir, se caressent les cheveux, tout en malaxant sa natte qui se transforme progressivement en pistolet; l'arme semble quasiment sortir de sa tête. Dès que le modelé du pistolet est terminé le tir se déclenche et entraîne la femme dans une chute lente jusqu'à sa disparition de l'image.

SERIAL SELF, arme en pâte à modeler.

SERIAL SELF, vidéo-projection, 4’45”, noir et blanc, son

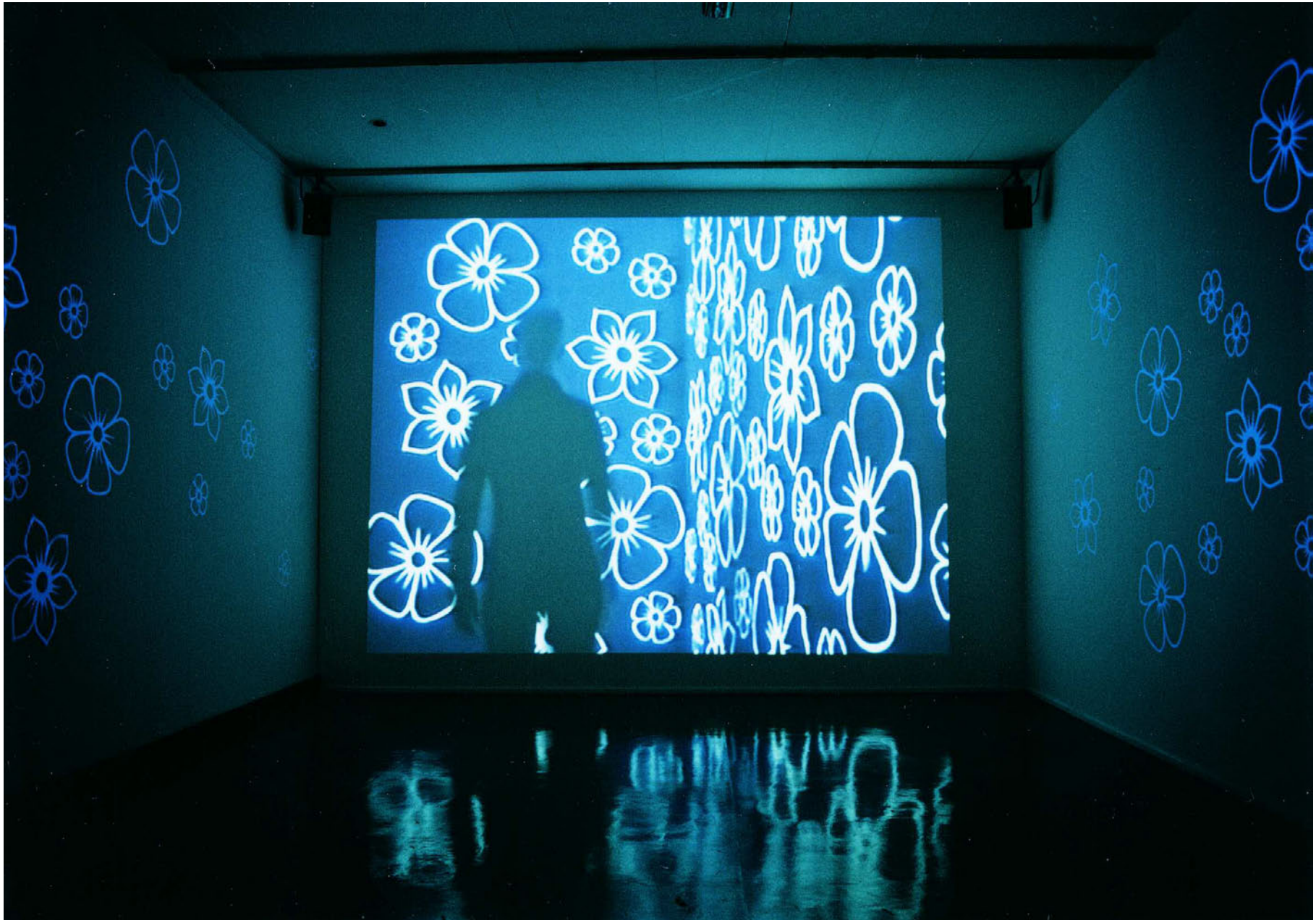
L'APPARTEMENT EST UN LIEU PRESQUE COMMUN,

normalisé, néanmoins caractérisé par un grand nombre de portes et de couloirs malgré sa dimension relative. Brigitte Zieger a tourné une vidéo dans ce lieu vide, résonnant de traces des précédents occupants. Les couloirs permettent des attitudes gestuelles et corporelles opposées, combinant des déplacements géométriques et rectilignes d'un personnage tandis que dans la cuisine et la salle de séjour, le corps est pris dans une ronde, une rotation. L'enjeu de Rez-de-chaussée gauche est de conjuguer dans l'appartement deux types de moments, l'un totalement magique et l'autre totalement réaliste. Filmés à la lumière noire et par un procédé de montage inversé, les mouvements de la jeune fille sont inhabituels. Les objets aux formes géométriques voltigent comme un jeu de jonglerie, ils semblent s'envoler tandis que le blanc fluorescent les rend presque immatériels, dépourvus de lourdeur, de densité. L'univers violet amoindrit la rigidité de l'espace qui devient abstrait, perturbant tout repère quand, soudainement, Brigitte Zieger nous fait basculer à nouveau dans le réel : gestes du quotidien, manipulation de paquets de lessives, lumière crue, puis noir complet etc.

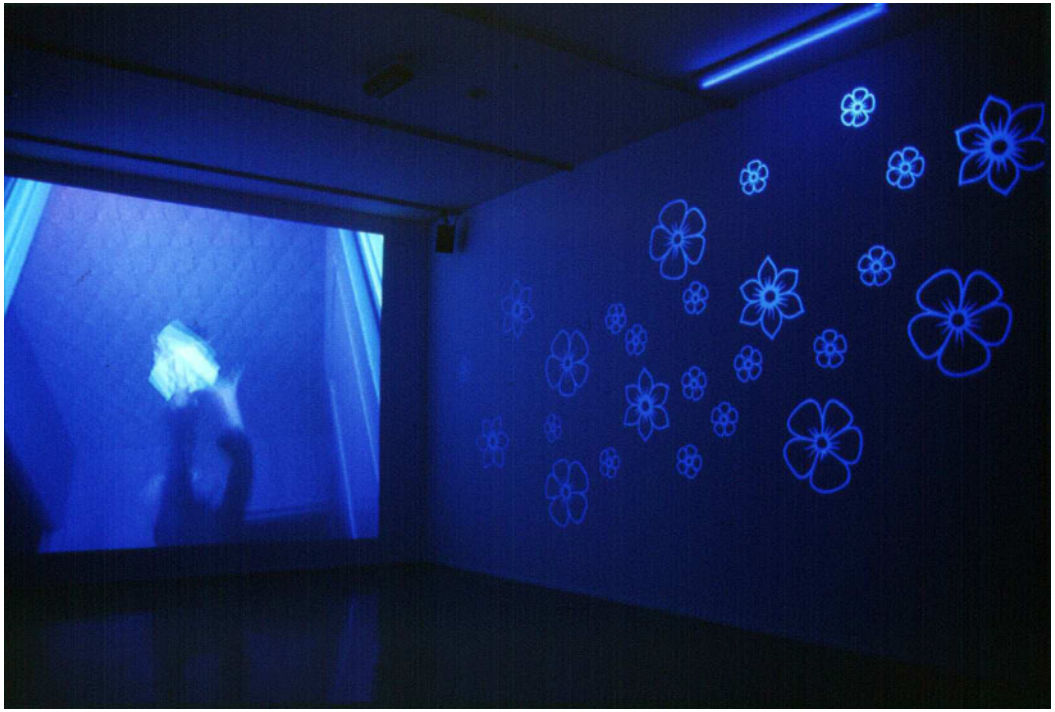
Rez-de-chaussée gauche est présenté dans un espace spécifique qui reconduit une partie de l'univers de la vidéo. Des fleurs, de formats et de natures diversifiés, viennent parsemer les murs de l'espace de projection. Organismes fluorescents et flottants formant un paysage y magique éclairé à la lumière noire, nous prenons d'autant plus conscience de leur présence que régulièrement à la disparition de l'image, un son de doux craquements et de clapotis fait résonance, évoquant un monde presque naturaliste.
Nymphéas et barque imaginés, l'image apparaît à nouveau : les fleurs appliquées au mur sont comme des araignées d'eau mouvantes, qui se glissent et se fixent de façon gracieuse et délicate.

Dans une succession de plans serrés et d'ensemble, proliférant et se démultipliant, elles deviennent un motif ornemental qui vient habiller les murs de ta salle de séjour. Danse régulière, ritournelle silencieuse de la jeune fille dans cet espace métamorphosé en une nature violette, la féerie d'un autre monde devient tangible. Puis retour au réel, danse dans la cuisine, tête renversée vers le haut, plan fixe des couloirs vides. Cette vidéo est une véritable traversée de l'habitat qui dans l'alternance d'un monde fictif à un monde réel scandée par le son, présente un crescendo de phénomènes inhabituels. Les objets ne sont plus reconnaissables, ils ne présentent plus de caractères physiques. Formes géométriques (parallélépipèdes et cylindre), ils n'obéissent pas véritablement à la jeune fille, se mouvant en dehors de son impulsion ou au contraire faisant corps avec elle. Les fleurs sont comme des organismes vivants, des insectes qui échappent aux mains de la jeune fille, fragiles et majestueux, incandescents de lumière, et qui semblent s'agripper tout comme flotter. Mouvements et sensations contradictoires, nous oscillons entre la magie et la dureté du quotidien, l'esprit s'évade du geste mécanique et saccadé des tâches régulières pour se transporter dans un monde fantastique. Modeler une atmosphère qui donne sens à la fiction du récit, par la magie de l'image et de ses projections, c'est produire un rêve éveillé. Le travail vidéo de Brigitte Zieger envisage régulièrement des formes de transposition et de déplacement du réel qui conduisent des effets de dépaysement; flot de paroles continu, récits de contes ou d'annonces en play back de films dont les personnages rythment l'espace de façon presque mécanique et souvent répétitive. Ce mode d'appréhension n'est pas sans rappeler les ballets mécaniques des années 20 et les œuvres d'Oskar Schlemmer dans sa conception de la spatialité et de la mise en mouvement d'un corps dans l'espace.

Estelle Pagès



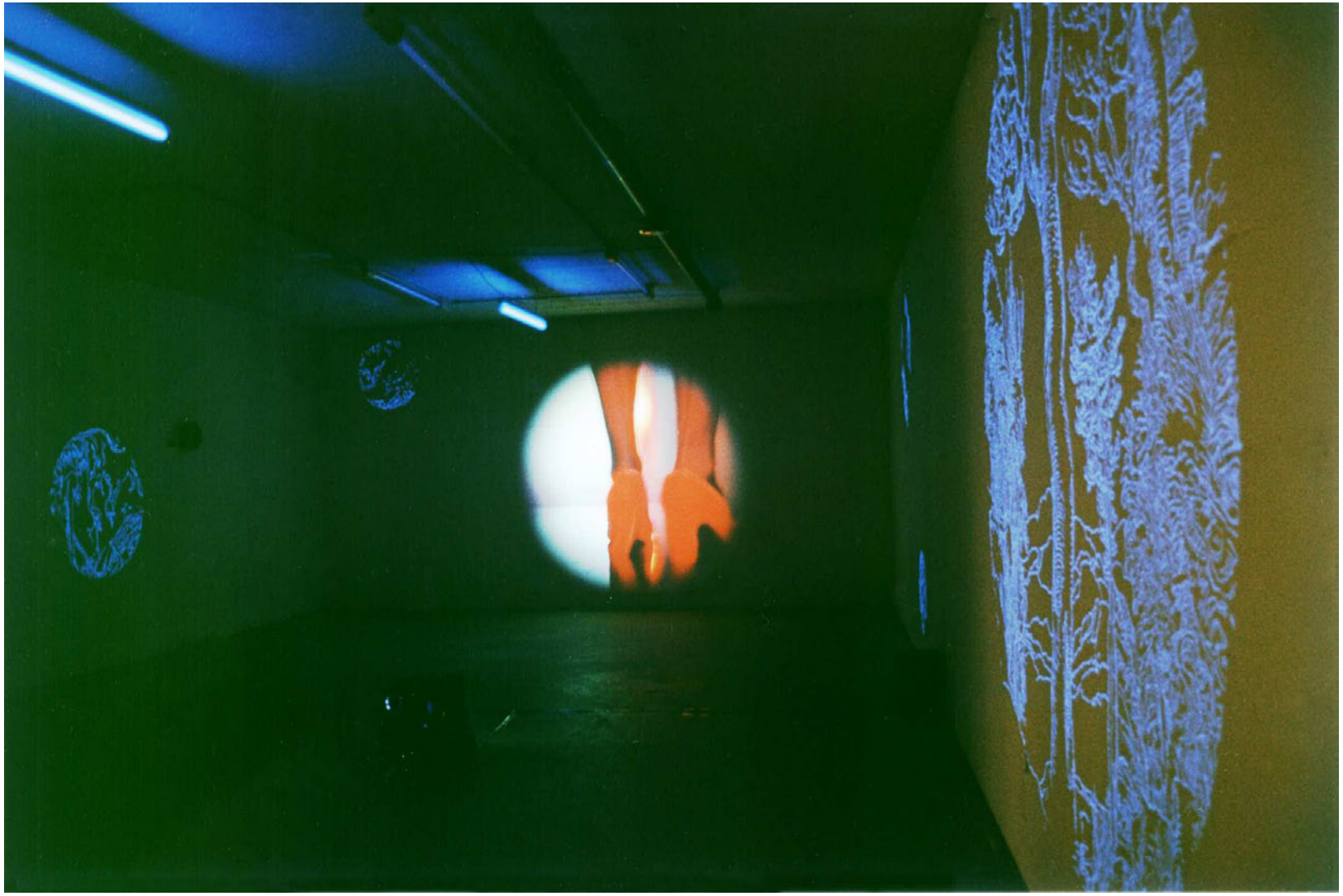
REZ-DE-CHAUSSEE GAUCHE, 2000, Centre d'art la Maison Populaire, Montreuil.
Installation vidéo, lumière noire, collage de fleurs-décor mural. Dim.: 400 x 500 cm



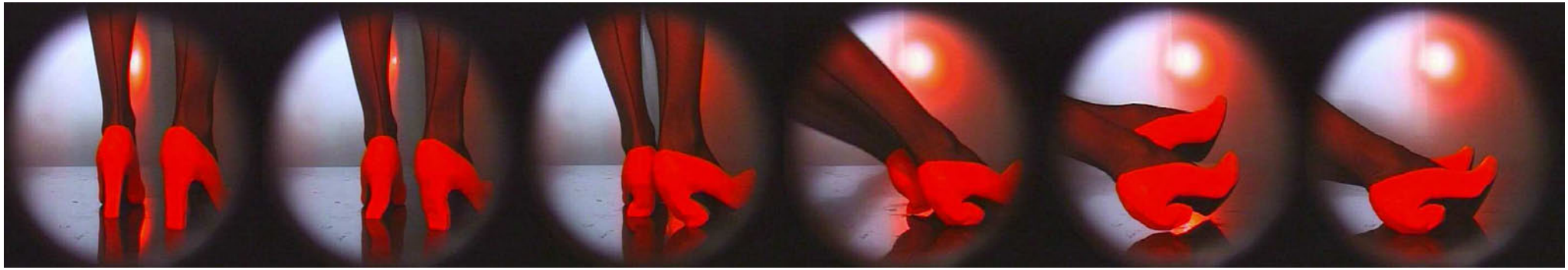
REZ-DE-CHAUSSEE GAUCHE, 2000, Centre d'art la maison Populaire. Montreuil
Installation vidéo, lumière noire, décor mural en papier.

Cette vidéo à été réalisée lors de l'exposition *"Passe à la Maison,* qui fait partie d'un cycle intitulé *Visages de Rencontres* organisé par Estelle Pagès.
Un appartement HLM dans une cité à Montreuil a été mise à la disposition des artistes. La vidéo à été tournée sur place et montrée par la suite dans le centre d'art. L'appartement est visitable durant toute la durée de l'exposition. Le papier peint crée pour l'occasion pour le HLM est reinstallé dans la salle d'exposition.

REZ-DE-CHAUSEE GAUCHE. Extraits de la vidéo. 2001



SOFT, 2000. Transtruktion, Kunstbunker Nuremberg.
Projection vidéo circulaire, peinture murale, lumière noire.



SOFT, vidéo 2’54”, couleur, son stéréo, projection circulaire, 2000.

DECESARY BY NIGHT, tirage lambda, exposition “Station, Stationnement, Stationner” au Parc Decesari de Rosny sous-Bois, 2002.

DECESARI BY NIGHT, série de cinq tirages photos, 80 x 27 cm

Des vues nocturnes remplaçent les tables explicatives habituellement installés sur le point de vue du parc. Une déambulation mentale dans un parc la nuit, seul moment hors contrôle municipale. Les evenement imaginaire de nuit sont rendu visible de jour.

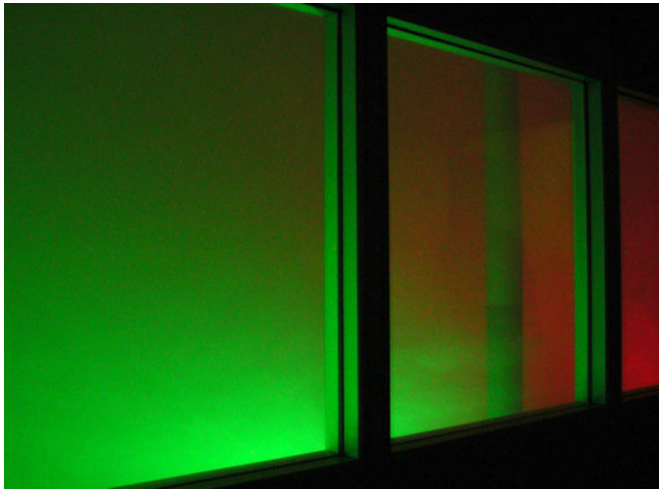
DECESARY BY NIGHT, vue de l'installation de l'exposition "Station, Stationnement, Stationner" au Parc Decesari de Rosny sous-Bois, 2002.

WESTWORLD
The title of this video refers to the scifi film Westworld where robots act like cowboys and things turn wrong. A new interpretation of the robot is realized by the artist and frozen to a long lasting image making think of a possible explosion.
Brigitte Zieger explores the universe of special effects, showing an actress (Natacha Lallemand) who faces the camera without moving, surround by thick curtain made of smoke. Is she slowly disappearing into an intimate world that could make us think of an inferno or is she part of a complex magical show ? As in most of Brigitte Zieger's works, all options remain open.

MONDWEST
2004, 4'10", mini DV, couleur, son stéréo.

Dans mondwest Brigitte Zieger explore l'univers du trucage en présentant une actrice, Natacha Lallemand, immobile face à la caméra autour de laquelle se dégage de la fumée. Une nouvelle interpretation d'une scène du film du même nom.

Le robot qui fume ignore tout de sa combustion, de sa destruction lente rythmée par un souffle amplifié. Ce spectacle étrange est lui aussi éphémère puisqu'il sombre dans un smog aux veloutes vertes et rouges s'emparant peu à peu de l'écran. Cette fiction gagne progressivement le spectateur qui prend conscience d'être au cœur des lueurs tamisées d'émanations fumigènes. A-t-il percé l'écran ou bien et-ce la combustion qui s'empare de son propre monde.



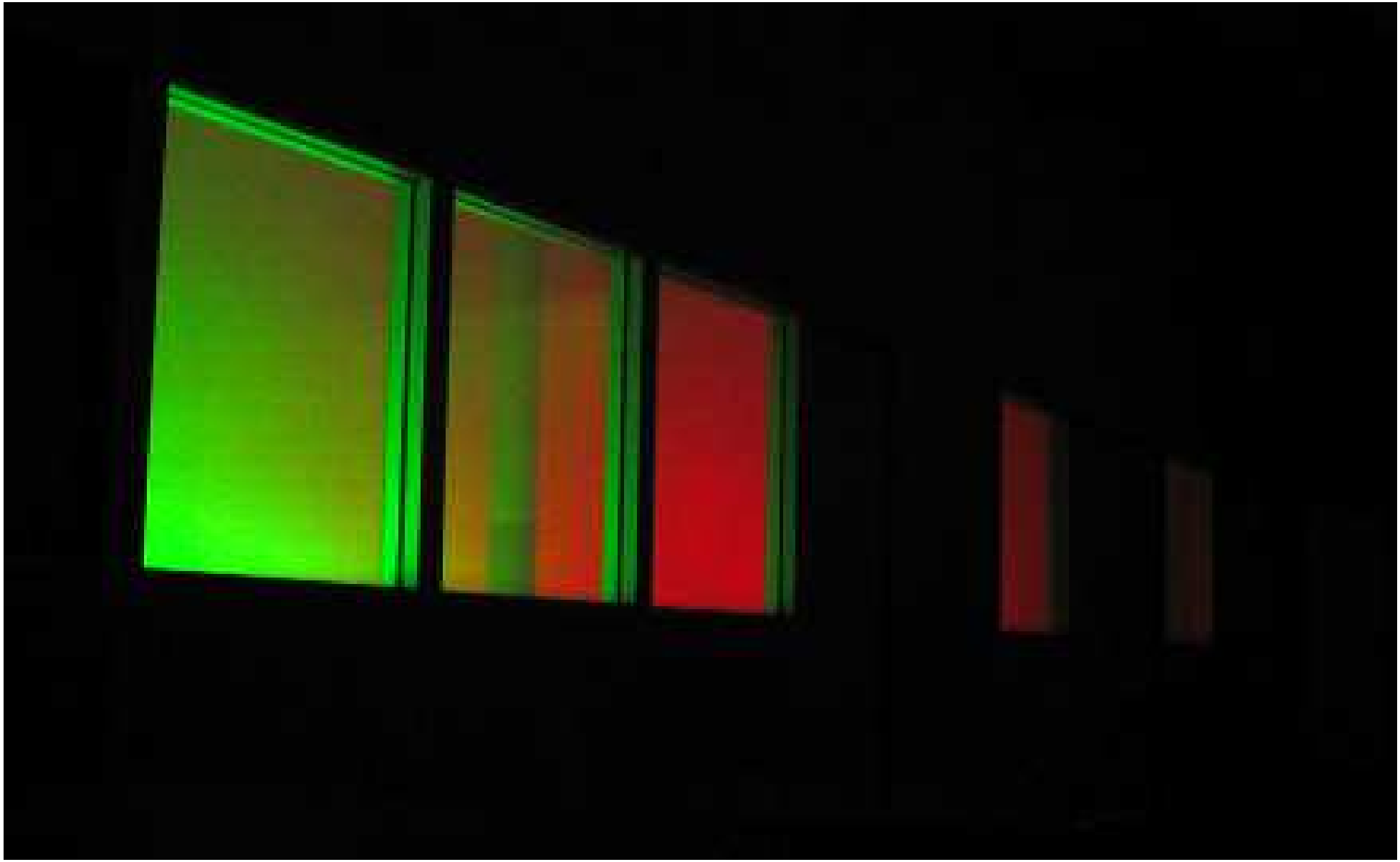
Espace clos se remplissant de fumée à des rythmes réguliers
Lumière rouge et verte alternant avec l'obscurité.

Vue arrière de la rétroprojection.

MONDWEST, vidéo-installation. L'art dans la ville, Giat Industries, St. Etienne, 2003.

Ecran translucide de 465 cm / 372 cm, qui sépare l'usine en deux entités égales.
L'espace de bureau reprend les conditions cinématographiques de la vidéo, avec des alternateurs de lumières, qui passes du rouge au vert puis plongent dans le noir pour se rallumer à nouveau toutes les trois minutes. Des fumigènes animent l'espace et créent l'évènement cinématographique. Les bureaux ont un aspect aquarium mais sont inaccessible au visiteur.

MONDWEST, durée 4'10" en boucle, son stéreo. Extraits de la vidéo.



MONDWEST, l’espace des bureaux reprend les conditions cinématographiques de la vidéo et se remplit de fumigènes.

PARKING, vidéo, couleur, son, durée 4’50”, 2005

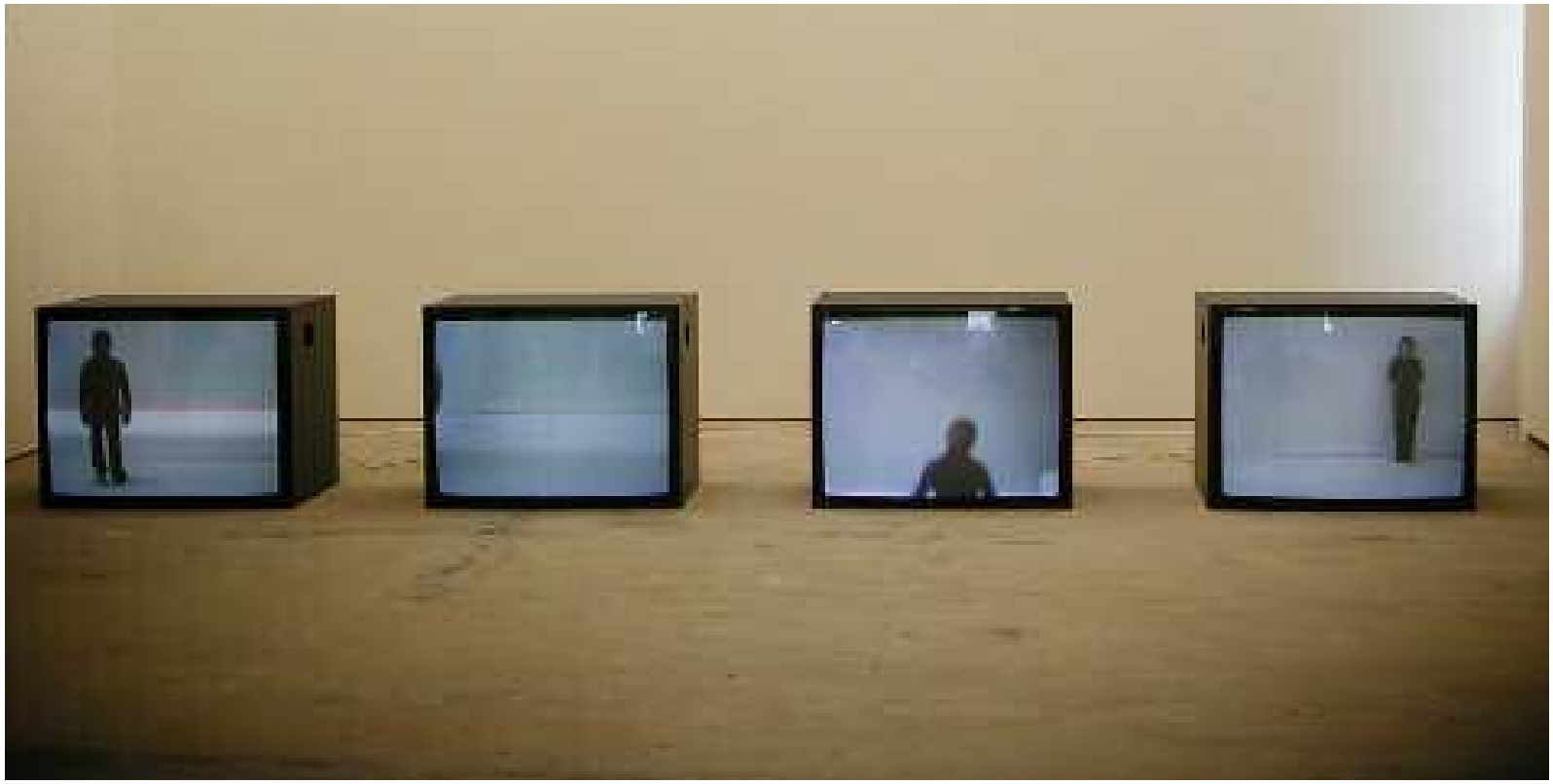
Exposition “fabulation et vagabondage au quotidien”. Centre d’art la villa du Parc, Annemasse, 2005

HITS & MISSES
Galerie Bernhard Bischoff, 2005 Bern

Brigitte Zieger travaille à partir d'éléments provenant de l'industrie du film ou de la publicité, notamment en utilisant des effets spéciaux. Il s'agit souvent de séquences spectaculaires et violentes qui rencontrent d'autres éléments plus anodins, afin de perturber ainsi nos habitudes de narration filmique séparées en catégories distinctes. Ainsi une scène intimiste de coiffure passe à l'action violente d'un suicide (Serial Self) ou encore une déambulation sur talon aiguille finit en chute (Soft). L'aspect séduisant est perturbé par la narration, qui introduit un basculement vers l'échec, l'inavouable, la violence. Souvent cette violence vient de la fiction et fait irruption dans un réel paisible aux gestes répétés.
La violence est alors ainsi assimilée à la suspension de l'ordre, à l'imprévisible, à l'absence de forme, au dérèglement absolu.

Pour cette nouvelle série de vidéos « Hits & Misses » spécialement réalisées pour l'ouverture de la Galerie à Bern Brigitte Zieger engage un cascadeur professionnel en vue de réaliser des films qui questionnent notre rapport à la violence, qu'il s'agisse de violences réelles ou cinématographiés. Le cascadeur incarne le double de l'artiste, son avatar qui prend tous les risques à sa place, mais il sera sorti de son contexte de film d'action pour prendre place dans un autre espace et une relation différente au temps. Le détournement est double, d'une part le cascadeur habituellement caché dans l'image est présent, puis son action est isolée de la narration l'instant du risque.
Cascadeur : Yann Mathieu

HITS & MISSES, “Stunt 1”, couleur , son, durée 2 minutes

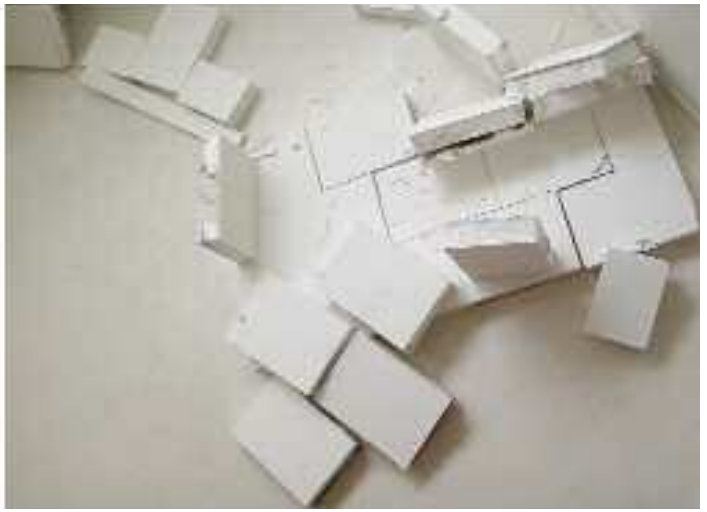


Exposition HITS & MISSES, Galerie Bernhard Bischoff, Bern, 2005, ”Stunt 1”, installation vidéo sur quatre moniteurs

HITS & MISSES, “Stunt 1”, couleur , son, durée 2 minutes

HITS & MISSES, performance “Stunt 2”, cascadeur et mur.

Expositon HITS & MISSES, Galerie Bernhard Bischoff, Bern 2005.
Projection vidéo “Stunt 2”, couleur, son, durée 1 minute



Le mur au sol après la lutte, 2005. Dimension de l’installation 350 x 400 cm, platre et polystyrène